



EAS07404063M

Electronic Arts, EA GAMES, EA SPORTS, EA SPORTS BIG y sus correspondientes logos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Ltd. en los EE.UU. y/u otros países. EA GAMES™, EA SPORTS™ y EA SPORTS BIG™ son marcas de Electronic Arts™.

Electronic Arts Software. Ríbera del Loira, 28. 28042. Madrid. Spain

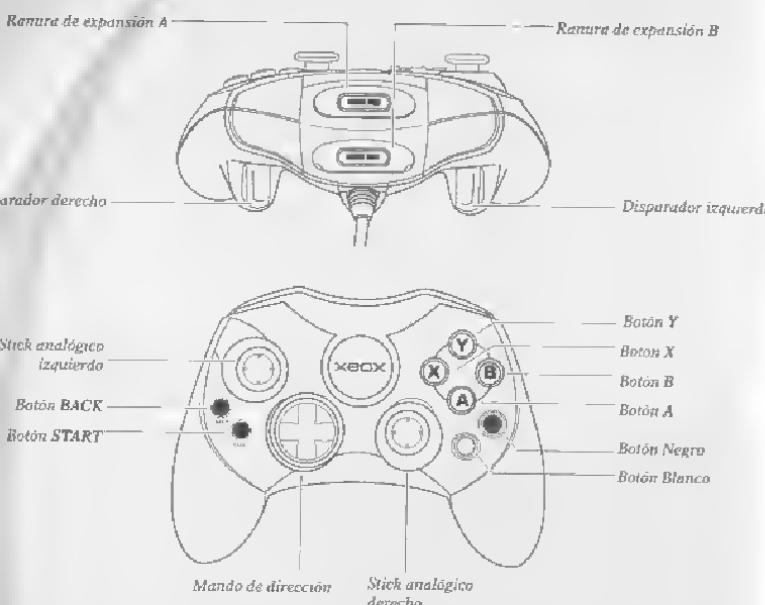
Microsoft, Xbox, Xbox y los logos de Xbox son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/u otros países y son usados bajo licencia de Microsoft.

**Microsoft**



Distribuido bajo licencia de la Federación Internacional de Fútbol Asociación

# Utilización del Controlador Xbox



Conecta el Controlador Xbox en uno de los puertos de controlador situados en la parte frontal de la consola Xbox. Para varios jugadores, introduce controladores adicionales en los puertos de controlador disponibles.  
Inserta los dispositivos de expansión en las ranuras de expansión del controlador, según corresponda.  
Sigue las instrucciones en pantalla y consulta este manual para obtener más información sobre cómo utilizar el Controlador Xbox para jugar a *FIFA Football 2004*.

## Controles

Advertencia: Allí donde se menciona **○**, puede usarse también **●** (y viceversa).

### Navegación por los menús

RESALTAR OPCIÓN	○
SELECCIONAR OPCIÓN RESALTADA/	
PASAR A LA PANTALLA SIGUIENTE	▲
CANCELAR/	
VOLVER A LA PANTALLA ANTERIOR	○ / □
VER PÁGINAS	□ / □

### Jugabilidad general

MOVER JUGADOR	○
ESPRINTAR	Mantener apretado □
ANDAR	Mantener apretado □
ACTIVAR DDJ	(consulta la sección DDJ/ <i>(Dirección del Juego)</i> más abajo)
PAUSAR PARTIDO	(consulta la sección Menú Pausa de la página 11)

#### DDJ (Dirección del Juego)

Mantén apretados simultáneamente □ + □ para realizar ajustes tácticos en tu equipo durante el partido. Presiona ○ para ver las diversas áreas tácticas y presiona □ para realizar modificaciones:  
Estrategia Defensiva (D): Presión/Neutral/Contención  
Preferencia de Formación (F): Ataque/Neutral/Defensa  
Estrategia Atacante (A): Bandas/Posición/Balón Largo

## Ataque (con balón)

PASAR/CABEGEAR

**A** Normal **B** Bajo **B+L**

LANZAR/CABEGEAR/VOLEAR

Normal **X** Dirigido **X+L**

ELEVAR/COLGAR

Pulsar **X**

VASELINA

**Y**

BALÓN INTERIOR

Normal **B**

MOVIMIENTOS DE HABILIDAD

Andando Mantener apretado **L** + mover **○**

UNO-DOS

(consulta la sección  
Pasar más abajo)

**A, B, A/Y/X**

### Potencia, peso y dirección

- Al jugar un balón (de una manera diferente a un pase), aparecerá un medidor de potencia en la parte inferior de la pantalla. Mantén apretado el botón correspondiente para aumentar la potencia (y, por consiguiente, la velocidad y la distancia) y suéltalo cuando el medidor se haya llenado lo suficiente. Al lanzar, si el medidor alcanza la zona roja, lo más probable es que el balón no alcance el objetivo. Mueve **○** para apuntar; el balón saldrá despedido en la dirección hacia la que apuntara al soltar el botón.

#### Pasar

- Los pases y las elevaciones normales** se dirigen de forma automática a un compañero o a la carrera de un compañero que estén dentro del campo de visión del jugador que conduce el balón, mientras que los **pases directos** y las **elevaciones dirigidas** lo hacen en la dirección hacia la que mira el jugador que conduce el balón.
- Para jugar balones **al primer toque** (pases o lanzamientos sin control previo del balón), presiona los botones correspondientes **antes** de que el balón llegue al jugador.
- Para realizar una pared con un compañero, presiona **A** para hacer el primer pase, **●** para seguir corriendo y **A, Y o X** para devolver al balón al hombre que corre.

#### Dribbling

- Cuanto más velocidad lleves, más difícil será controlar los pases. Procura equilibrar la velocidad y el control.

## Opciones de Control de Ataque Sin Balón™



**Carrera Sin Balón:** Cuando uno de tus jugadores lleva el balón, presionar **○** sirve para incrementar las opciones de pase. Los potenciales receptores aparecerán con un número sobre la cabeza. Presiona **○** para pasar de uno a otro y mueve **○** para guiar la carrera del receptor resaltado. Para lanzar un pase al receptor resaltado, presiona **X** o **Y**.

**Consejo de EA SPORTS:** Usa esta opción desde la banda para lanzar balones medidos.

**Carreras de los jugadores:** Para que un solo jugador corra en desmarque, presiona **●**,

mantén apretado **L** y mueve **○** para dirigir su movimiento. El jugador en posesión del balón debe lanzar un pase con potencia y peso suficientes para que vaya dirigido al desmarque del jugador en carrera. Un balón interior (**Y**) perfecto es aquel en el que el receptor recibe el balón al espacio sin interrumpir su carrera.

## Defender (sin balón)

CAMBIAR JUGADOR **A**

ENTRADA **B**

ENTRADA AL SUELO **X**

SALIDA DEL PORTERO **Y**

**Consejo de EA SPORTS:** Acércate al jugador que conduce el balón para marcarlo sin entrar. Esta es una buena manera de recuperar la posesión sin hacer falta.

### Opciones de Control de Defensa Sin Balón™: segundo defensa

Para el defensa que está más cerca del balón, la mejor opción no es siempre entrar al balón. Al encarar al jugador que conduce el balón, a veces es más eficaz taponar la posibilidad de lanzamiento y llamar a un **segundo defensa** (**○**) para presionar más.

## Portero con balón

MOVER/DIRIGIR PATADÓN O LANZAMIENTO **○**

LANZAR **A**

PATADÓN ELEVADO **X/B**

## Jugadas a balón parado

### Lanzar un Golpe Franco Directo

Para alcanzar el objetivo, tienes que seguir estos pasos:

- Mueve **○** para dirigir el cursor en la zona de la red donde quieras que vaya dirigido el balón.



- Decide qué tipo de rosca quieras darle al balón ajustando el cursor de impacto (el punto en el que vas a golpear el balón) con **□**.



**Rosca:** Para darle rosca al balón, debes golpearlo en un lado. Cuanto más cerca del exterior lo golpees, mayor será la rosca (por ejemplo, si golpeas en el extremo derecho del balón, la rosca producirá un arco hacia la derecha y luego hacia la izquierda, y viceversa).

- Para realizar el golpeo, presiona **X**, **A** o **B** para iniciar el medidor de golpeo, presiónalo de nuevo sobre el botón subir para fijar la potencia del lanzamiento (cuanto más cerca de la zona roja se detenga el puntero, mayor potencia tendrá el disparo, pero más rápido bajarás) y presiónalo una tercera vez sobre bajar para medir la precisión (detén el puntero en el centro de la zona de precisión para conseguir un mejor resultado).



### Lanzar un Golpe Franco Indirecto de Ataque o un Corner

- Presiona **○** y **□** para seleccionar una rutina establecida (consulta la sección *Jugada a balón parado* de la página 17).
- Selecciona un receptor presionando el botón que corresponda al símbolo de su cabeza.
- Usa los controles Sin Balón para hacerte espacio mientras esperas la jugada a balón parado (consulta la sección *Opciones de Control Sin Balón™ de Golpes Francos Indirectos de Ataque y Corners* a continuación).

#### Opciones de Control Sin Balón™ de Golpes Francos Indirectos de Ataque y Corners: Toques

Mientras esperas que se lance un golpe franco indirecto de ataque o un corner, abre espacio forcejeando con tu marcador. Para despistarle, mueve **○**; para forcejear, mueve **□**.

## Lanzar un Golpe Franco Indirecto Defensivo o Saque de Puerta

APUNTAR

**○**

PASE LARGO

**○/□**

PASE CORTO

**○**

Nota: Mantén apretados los botones de golpeo para aumentar la potencia.

### Sacar de banda

APUNTAR

**○**

SACAR

**○, □ o ▢**

### Lanzar un Penalti

APUNTAR

**○**

LANZAR

**○**

Nota: Mantén apretado el botón lanzar para aumentar la potencia.

### Defender Jugadas Ensayadas, aparte de Penaltis

MOVER JUGADOR/BARRERA

**○**

SALTO DE BARRERA

**○, □ o ▢**

CAMBIAR DE JUGADOR

**○**

Nota: El movimiento de la barrera sólo es posible cuando se defiende un golpe franco cercano a la portería.

### Defender un Penalti

ESTRADA

**○**

## Configurar la Partida

Si juegas por primera vez a FIFA Football 2004 (sin un Perfil de Usuario activo), presiona **○** — y **□** para seleccionar tu liga y tu equipo favoritos. La elección se utilizará como equipo por defecto para el modo Jugar Ahora.

## Menú Principal

Desde el Menú Principal, puedes saltar directamente al campo (consulta la sección *Jugar Ahora* más abajo), seleccionar un modo de juego (consulta la sección *Modos de Juego* de la página 11), ver el Perfil de Usuario (consulta la sección *My FIFA 2004* de la página 15), ajustar las opciones del juego a tu conveniencia (consulta la sección *Opciones* de la página 16) y conocer las nuevas opciones y otras ofertas de EA SPORTS™ y los Créditos de FIFA Football 2004.

## Jugar Ahora

Salta directamente al campo y enfírate a cualquier equipo o selección nacional. Para Jugar Ahora:

- Presiona **○** para resaltar JUGAR AHORA y presiona **□**.



### Seleccionar Equipos

La pantalla Seleccionar Equipos te permite seleccionar el equipo con el que deseas jugar y el Perfil de Usuario que deseas utilizar.

- Presiona **• →** para colocar el icono del mando bajo el equipo Local o Visitante. Aparecerá el indicador de posesión en el juego debajo de tu icono.
- Presiona **L / R** para seleccionar el Perfil de Usuario con el que quieras jugar.
- Cuando hayas acabado (o, si hay 2 o más jugadores, cuando todos hayan acabado), presiona **A**.
- Si todos los iconos permanecen en el centro, se jugará un partido CPU vs CPU.
- Presiona **• I** y **A** para seleccionar una Liga, un Equipo Local (la habilidad de un equipo aparece representada con estrellas debajo del escudo) y una Equipación (repite el proceso para el Equipo Visitante).
- Presiona **Y** para seleccionar un Estadio (consulta la sección *Pantalla Seleccionar Estadio* más abajo) o usa **L / R** para seleccionar equipo Al Azar.
- En la pantalla Dirección del Equipo, selecciona la alineación inicial y selecciona HECHO para continuar.

### Pantalla Seleccionar Estadio

*FIFA Football 2004* ofrece una amplia gama de estadios reales y genéricos, como Old Trafford o el Nou Camp. Para seleccionar uno, y para seleccionar si jugar de DÍA/NOCHE, presiona **•** y selecciona HECHO

## Jugar un Partido

### Aspectos básicos del control



Jugador controlado con balón



Jugador controlado sin balón



Indicador de jugador controlado fuera de pantalla



Jugadores en carrera Sin Balón

## Barra de Estado del Jugador

### Sergio Aragoneses

Durante un partido, aparece una Barra de Estado de Jugador en la parte inferior de la pantalla, que muestra el nivel de latiga del jugador. Este nivel desciende cuanto más esprinta un jugador (manteniendo apretado **R**), y hace que reduzca su velocidad hasta que la barra se rellena al volver a la velocidad normal.

## Menú Pausa

Presiona **C** con el balón en juego para acceder a las opciones siguientes:

REANUDAR PARTIDO	Continúa el partido.
DIRECCION DEL EQUIPO	Realiza Sustituciones durante el partido o ajusta las Tácticas y Lanzadores (consulta la sección <i>Dirección del Equipo</i> de la página 17).
HECHOS DEL PARTIDO	Presiona <b>L / R</b> para ver estadísticas y los nombres de los máximos goleadores.
SELECCIONAR EQUIPOS	Revisa/cambia tu elección de equipo. (Consulta la sección <i>Seleccionar Equipos</i> de la página 10).
CÁMARAS	Cambia el ángulo de cámara (consulta la sección <i>Cámaras</i> de la página 19).
OPCIONES DEL JUEGO	Cambia las opciones del juego (consulta la sección <i>Opciones del Juego</i> de la página 16).
REPETICIÓN INSTANTÁNEA	Visiona una repetición de los últimos segundos de juego (consulta la sección <i>Repetición Instantánea</i> de la página 19).
REINICIAR PARTIDO	Finaliza el partido en juego y vuelve a las pantallas de menús (si abandonas un partido en cualquier modo de competición, lo pederás de forma automática por un resultado de 2-0. Si abandonas un partido de vuelta, perderás la eliminatoria).
ABANDONAR PARTIDO	Reinicia el partido en juego.

## Pantalla de Despues del Partido

Después de un partido, puedes ver las estadísticas del partido (HECHOS DEL PARTIDO) o reiniciar el partido (REPETIR PARTIDO). Selecciona CONTINUAR para salir.

**Advertencia:** Si un partido en el modo *Jugar Ahora* termina en empate después de los 90 minutos, puedes elegir entre acabarlo, seguir con el *GOL DE ORO* o ir directo a la *TANDA DE PENALTIS*.

## Modos de Juego

### Modo Carrera

Elige un club de una de las 23 divisiones del juego e inicia una aventura de cinco años hacia la gloria. Mantén vivo tu reto buceando en el mercado de fichajes y manteniendo en forma a tus jugadores con varias técnicas de entrenamiento.

**Advertencia:** Para encontrar más información sobre el Modo Carrera, selecciona AYUDA en la pantalla *Más Opciones*.

- Selecciona MODOS DE JUEGO>MODO CARRERA>NUEVA CARRERA; o CARGAR CARRERA si hay una carrera guardada que deseas cargar (consulta la sección *Pantalla Guardar/Cargar* de la página 18).
- Selecciona SI para confirmar que deseas sobreescribir los Equipos no guardados (o NO si deseas guardar los Equipos actuales antes de acceder al Modo Carrera).
- Presiona **•** para introducir el nombre del entrenador y selecciona el signo de verificación para confirmar.

4. Selecciona la liga en la que deseas participar y selecciona el equipo que deseas controlar en dicha liga presionando **A**. Aparecerán tus Cláusulas de Contrato. Presiona **B** para aceptar y leer tus Opciones de Entrenamiento Semanal y vuelve a presionar **A** para continuar. Aparecerá la pantalla Central de Entrenamiento Semanal (consulta más abajo).
5. Una vez que hayas puesto en forma a tus jugadores, consulta las noticias de tu equipo y ojeado el mercado de fichajes (consulta la sección *Pantalla Central de Entrenamiento Semanal* más abajo), selecciona HECHO.
6. Aparecerá tu siguiente enfrentamiento. Para jugarlo, selecciona JUGAR PARTIDO SIGUIENTE. Selecciona MÁS OPCIONES para conocer más información y más opciones (consulta *Pantalla Más Opciones* de la página 13) o GUARDAR CARRERA para guardar tu progreso (consulta la sección *Pantalla Guardar/Cargar* de la página 18).
7. Selecciona el equipo con el que quieras jugar (consulta la sección *Seleccionar Equipos* de la página 10) y presiona **B** para seleccionar las equipaciones.
8. En la pantalla Dirección del Equipo, selecciona la alineación inicial (consulta la sección *1/1* inicial de la página 17 para más información acerca de cómo modificar el equipo) y selecciona HECHO para continuar.

## Pantalla Central de Entrenamiento Semanal

**ENTRENAMIENTO INDIVIDUAL**

Para entrenar a un jugador, presiona **○/1** para resaltarlo y luego presiona **A**. La sesión de entrenamiento 1 se selecciona el primero. Presiona **○/-** para elegir el tipo de entrenamiento. Aparecerá como disponible la siguiente sesión de entrenamiento. Repite este paso si quieres asignar más de una disciplina y pulsa **B**.

Haz hincapié en el entrenamiento físico del grupo completo. Presiona **○/1** para seleccionar un nivel de entrenamiento físico y presiona **A**.

Compra y vende jugadores en el Mercado de Transferencias. Presiona **L/R** para seleccionar una liga y **O/B** para seleccionar un equipo. Precisa la búsqueda presionando **Y** para fijar los requisitos de Estado y Posición. Para mostrar la lista en función de una categoría, presiona **○/▼** para la lista de jugadores, **○/-** para resaltar la columna correspondiente y presiona **Y**. Después, presiona **○/1** para resaltar un jugador y presiona **B** (consulta la sección *Pantalla Bio del Jugador* de la página 13).



**Advertencia:** Sólo pueden traspasarse jugadores durante los dos períodos de traspasos (enero y julio-agosto).

## Pantalla Bio del Jugador:

Resalta el nombre de un jugador y presiona **B** para ver los detalles. Presiona **○/-** para ver los diferentes atributos del jugador.

Si has accedido a la Bio del Jugador desde la pantalla Mercado de Transferencias, estarán disponibles las siguientes opciones:

### Jugadores de otros equipos:

- Para pujar por un jugador, presiona **B**. Presiona **○/-** y **A** para hacer una oferta o negociar con el jugador.

### Tus jugadores:

- Para poner a un jugador en la lista de transferibles, presiona **L/R**, selecciona AGREGAR A LISTA DE TRASPASOS y confirma (para sacarlo de la lista, selecciona QUITAR DE LISTA DE TRASPASOS). Para liberar a un jugador de su contrato, selecciona LIBERAR JUGADOR y confirma. Si algún club está interesado en tu jugador, puedes hacer un trato para venderlo seleccionando la opción NEGOCIAR CON... y ACEPTAR/RECHAZAR la oferta.

## NOTICIAS DE EQUIPO

Presiona **L/R** para ver las Lesiones, Objetivos y clubes interesados en tus jugadores.

## AYUDA

Presiona **L/R** para acceder a una ayuda para el Modo Carrera.

## Pantalla Más Opciones

Si seleccionas MÁS OPCIONES en la pantalla Central Dia de Partido y Central de Torneo, aparecerá una lista con más opciones que ofrecen información en profundidad, configuraciones y herramientas para el modo de juego actual.

**CENTRAL DE ESTADÍSTICAS** Comprueba el estado actual de las competiciones en las que participas.

Presiona **L/R** para saltar de una competición a otra y **O/B** para pasar de una ronda o un grupo a otro (sólo en copas). Resalta una columna de la tabla y presiona **Y** para mostrarla según los datos de la columna seleccionada.

Consulta los resultados y los próximos partidos. Presiona **Y** para seleccionar el día y el mes. Resalta un día de partido y presiona **B** para ver los resultados y encuentros de esa fecha. Si es una fecha futura, también puedes elegir completar los partidos sin jugarlos seleccionando la opción Simular y confirmando en la ventana que aparece.

Presiona **L/R** para elegir el Jugador (presiona **O/B** para ver otros equipos) y las Estadísticas de Equipo.

Consulta la sección *Dirección del Equipo* de la página 17.

Utiliza **L/R** para consultar las Lesiones, tus Cláusulas y los clubes interesados en tus jugadores.

Echale un vistazo a los equipos rivales (presiona **L/R** para seleccionar una liga y **O/B** para seleccionar uno de los equipos).

Presiona **L/R** para conseguir ayuda en el Modo Career.

Consulta la sección *Opciones del Juego* de la página 16.

Consulta la sección *My FIFA 2004* de la página 15.

Consulta la sección *Página Guardar/Cargar* de la página 18.

## ESTADÍSTICAS

## DIRECCIÓN DEL EQUIPO

## NOTICIAS DE EQUIPO

## VER PLANTILLAS

## AYUDA

## OPCIÓNES DEL JUEGO

## MY FIFA 2004

## GUARDAR/CARGAR

reto paso a través de una selección de las competiciones de copa más duras del mundo. Selecciona MODOS DE JUEGO>TORNEO>NUEVO TORNEO; o CARGAR TORNEO para cargar un torneo guardado (consulta la sección *Pantalla Guardar/Cargar* de la página 18). Elige entre Equipos por Defecto o Equipos Actuales y confirma tu selección. Elije la copa en la que vas a participar, selecciona un equipo (o varios) de la lista de participantes que aparece debajo al control de Usuario resaltándolo y presionando **□** (vuelve a presionarlo para devolver al equipo a control de CPU), presiona **○** (para reemplazar un equipo existente por otro de tu selección, resalta su escudo, presiona **○** y selecciona el nuevo equipo). Aparecerá la pantalla final de Torneo (consulta los pasos de 6. a 8. de la sección *Modo Carrera* de la página 11 para más información).

## Modo Práctica

Encuentra (junto a tus jugadores) a un curso de reciclaje para aprender a jugar a otro nivel. Selecciona MODOS DE JUEGO>MODO DE PRÁCTICA y selecciona ambos equipos (presiona **□** para seleccionar Estadio/Condición). Comenzarás con un partido de Práctica Libre; para elegir un otro tipo de práctica, presiona **○** (consulta la sección *Menú Pausa del Modo Práctica* más abajo).

### Menú Pausa del Modo Práctica

ANUDAR PRÁCTICA

ODO

UARIO

U  
ICACIÓN

ANDONAR PRÁCTICA

## Football Fusion

Participa en encuentros individuales Total Club Manager 2004 en FIFA Football 2004 o exporta equipos de Total Club Manager 2004 a FIFA Football 2004 (también equipos de divisiones superiores que no incorpora el juego).

A jugar un partido de Total Club Manager 2004 en FIFA Football 2004:  
En Total Club Manager 2004, selecciona FIFA 2004 FOOTBALL FUSION en la pantalla Partido y presiona **□**. Selecciona un espacio y presiona **□**. Presiona **□** dos veces para salir de las pantallas de confirmación. La información necesaria quedará grabada.

Sal de Total Club Manager 2004, ejecuta FIFA Football 2004 y selecciona MODOS DE JUEGO>JUGAR FOOTBALL FUSION. Selecciona el Partido Fusion guardado y cárgalo (consulta la sección *Pantalla Guardar/Cargar* de la página 18). Despues, juega el partido como de costumbre (consulta la sección *Jugar Ahora* de la página 9) y guarda el resultado en la pantalla de después del partido (consulta la sección *Pantalla Guardar/Cargar* de la página 18). Sal de FIFA Football 2004, ejecuta Total Club Manager 2004, selecciona FOOTBALL FUSION>IMPORTAR RESULTADOS DE PARTIDO ÚNICO y carga el resultado (consulta el manual de Total Club Manager 2004 para más información).

A exportar un equipo de Total Club Manager 2004 a FIFA Football 2004:

En Total Club Manager 2004, selecciona FOOTBALL FUSION>EXPORTAR CLUB A FIFA 2004. Selecciona un club\* (consulta el manual de Total Club Manager 2004 para más información), selecciona un espacio en la pantalla Exportar Equipo Fusion y presiona **□**. Presiona **□** para salir de la pantalla de confirmación.

- Para exportar un equipo guardado, selecciona FOOTBALL FUSION>EXPORTAR CLUB GUARDADO A FIFA 2004 y selecciona el equipo de la lista de clubs guardados. **Advertencia:** Si seleccionas un club que no esté incluido en las divisiones de *FIFA Football 2004*, sólo podrás jugar con él en los modos *Jugar Ahora* o *Torneo*.
- 2. Sal de Total Club Manager 2004, ejecuta *FIFA Football 2004* y selecciona MODOS DE JUEGO>IMPORTAR EQUIPO FOOTBALL FUSION. Selecciona el Equipo Fusion guardado y cárgalo (consulta la sección *Pantalla Guardar/Cargar* de la página 18). **Advertencia:** Para jugar con tu equipo en el modo *Jugar Ahora*, en vez de seleccionar una liga reconocida, elige FOOTBALL FUSION y selecciona un equipo importado. Para usar un equipo importado en modo *Torneo*, presiona **□** en la pantalla *Selecciona un Equipo* y elige el equipo que prefieras.

## My FIFA 2004

Para cambiar de Perfil de Usuario dentro de las pantallas de My FIFA 2004, presiona **□**/**△**. Aparecerá la información del Usuario seleccionado.

### EA SPORTS™ Bio

EA SPORTS™ Bio es una nueva opción diseñada para recompensarte por jugar a títulos de EA SPORTS™. Tu EA SPORTS™ Bio, un archivo compartido entre todos los juegos de EA SPORTS a través del disco de memoria, realiza un seguimiento de tus logros y del tiempo invertido en conseguirlos en los diferentes juegos de la gama de EA SPORTS.

- La primera vez que selecciones EA SPORTS™ BIO en el menú My FIFA 2004, se te preguntará si deseas crear una EA SPORTS™ Bio. También se te preguntará cada vez que consigas determinados logros o alcances un cierto nivel de jugador (consulta más abajo).

### Niveles de Jugador de EA SPORTS™

Cuando creas por primera vez una EA SPORTS™ Bio, empiezas como jugador de Nivel Uno. Puedes ganarte el derecho a promoción al siguiente nivel de las siguientes maneras:

- |                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>Titulos de EA SPORTS™ jugados</b> | Cada título de EA SPORTS™ al que juegues te dará puntos para pasar al nivel siguiente. |
|--------------------------------------|--|

<b>Tiempo de juego</b>	Cuanto más tiempo dediques, más rápido alcanzarás el nivel siguiente.
------------------------	---

<b>Número de partidos jugados</b>	Consigue más puntos con cada partido completado (ganar partidos te proporcionará más puntos para alcanzar el nivel siguiente).
-----------------------------------	--

### Recompensas

Cuando alcances un nuevo nivel, podrás descubrir una recompensa específica de cada juego, cuyo tamaño depende del nivel que hayas alcanzado (un aumento de nivel descubre recompensas en todos los títulos de EA SPORTS™ de tu Bio, independientemente del título en el que consiguiertas pasar de nivel).

### Logros

En cada juego de EA SPORTS™, se te presentan determinados logros que puedes conseguir y que varían en función del título. Cuando consigues un logro, aparece una ventana en la que se te pregunta si quieres guardarlo en tu EA SPORTS™ Bio. Existen dos listas de logros:

**Logros importantes:** Tus logros de mayor puntuación.

**Logros recientes:** Los logros más recientes, clasificados por fecha..

## Sala de Equipaciones

Presiona **□** para pasar de una liga a otra y presiona **□**/**△** para ver las camisetas de cada equipo. Vence a un equipo para resaltar su equipación local y visitante; vence a todos los equipos de la liga para descubrir las terceras equipaciones.

## Perfiles de Usuario

Tu Perfil de Usuario contiene todas tus preferencias (por ejemplo, Jugadas a Balón Parado, Opciones del Juego, etc.), así como tu equipo preferido. Cuando juegues por primera vez a *FIFA Football 2004*, debes crear un nuevo Perfil de Usuario y seleccionar tu equipo favorito.

### Crear/editar un Perfil de Usuario

Para Crear un nuevo Perfil de Usuario:

1. Selecciona **MY FIFA 2004>PERFILES DE USUARIO>CREAR NUEVO PERFIL** (o presiona **OK** en el Menú Principal).
2. Presiona **OK** y **A** para introducir el Nombre del Perfil, Nombre y Apellido, y selecciona el equipo con el que quieras jugar.
- Para introducir los nombres, presiona **OK** para resaltar cada letra y presiona **A**. Selecciona el signo de verificación cuando hayas acabado.
- Para seleccionar el equipo que prefieres, presiona **OK**.
3. Selecciona **HECHO** y después **SÍ** para guardar el perfil.
- Para Editar un Perfil de Usuario, selecciona **EDITAR PERFIL** en la pantalla Perfiles de Usuario de *MY FIFA 2004* y repite los pasos 2. y 3. descritos anteriormente.

### Activar un Perfil de Usuario

**El Perfil de Usuario Activo** determina las opciones que se están utilizando.

- Para cambiar el Perfil de Usuario que se está usando en la sesión en curso, presiona **L/R** en la pantalla Perfiles de Usuario de *MY FIFA 2004* para seleccionar un Perfil de Usuario y presiona **OK**.

## Opciones

### Opciones del Juego

Presiona **OK** para ver las OPCIONES BÁSICAS, OPCIONES AVANZADAS o las OPCIONES DE SONIDO. Presiona **OK** para ver las diferentes opciones y presiona **OK** para modificar la opción resaltada.

Advertencia: Las opciones por defecto aparecen en negrita.

#### OPCIONES BÁSICAS

Elige la Duración de Mitad, el Nivel de Dificultad y la Velocidad del Juego, o decide si prefieres que las opciones de Lesiones, Sanciones, Fueras de Juego y Pantalla Ancha estén ACTIVADAS o DESACTIVADAS.

Ajusta la Velocidad Pista, configura la Barra de Estado del Jugador en **NOMBRE DEL JUGADOR** o **DESACTIVADA**, cambia el ángulo de Cámara, elige si prefieres que las opciones de Mostrar Tiempo/Marcador, Radar de campo y Vibración estén ACTIVADAS o DESACTIVADAS y decide el nivel de asistencia de CPU para los equipos Local y Visitante al cambiar de jugador durante un partido (barra vacía=control manual, barra llena=control CPU).

Mueve las barras deslizadoras para ajustar el Volumen de Comentarios, el Volumen de Efectos del Juego, el Volumen de Efectos de Menús y el Volumen de la Música de Menús, y configura la Mezcla de Audio en **COMENTARIO** y **EN EL CAMPO**.

#### OPCIONES AVANZADAS

#### OPCIONES DE SONIDO

## Dirección del Equipo

Controla todos los aspectos del rendimiento de un equipo mediante la Dirección del Equipo. Para seleccionar el equipo que se va a administrar:

1. Presiona **OK** y **A** para seleccionar una liga y un equipo (si estás en un determinado modo de juego, se seleccionará por defecto el equipo que eligieras al acceder al modo).
2. Presiona **OK** para ver **11 INICIAL, LANZADORES (SUSTITUCIONES en el juego)** y **TÁCTICAS**.

### 11 Inicial

Para cambiar la alineación inicial (o sustituir jugadores durante un partido):

1. Entra en **11 INICIAL (SUSTITUCIONES en el juego)**.
2. Presiona **OK** para resaltar el nombre del primer jugador que deseas cambiar y presiona **A**.
3. Repite el paso 2. para seleccionar el segundo jugador. El cambio se realizará.

Consejo de EA: Presiona **OK** para ver las diversas habilidades de los jugadores. Los jugadores con menos habilidad tienen menos posibilidades de controlar el balón y de ejecutar tiros de gran potencia.

### Lanzadores

Para reemplazar a un Lanzador de Corners, Golpes Francos y Penaltis:

1. Presiona **OK** para resaltar un jugador de la lista de Lanzadores y presiona **A**.
2. Presiona **OK** para resaltar al jugador por quien deseas reemplazar al Lanzador actual y presiona **A**. El Lanzador quedará reemplazado.

### Tácticas

Presiona **OK** para resaltar las diversas tácticas de equipo y presiona **OK** para ajustar las opciones correspondientes.

### Cambios de Jugadores

Para intercambiar jugadores entre dos clubes:

1. Selecciona **OPCIONES>CAMBIOS DE JUGADORES**.
2. Presiona **OK** para seleccionar una liga y **OK** para seleccionar a uno de los equipos.
3. Presiona **OK** y **A** para seleccionar al primer jugador implicado.
4. Presiona **OK** y repite los pasos 2. y 3. para seleccionar al segundo jugador. Los jugadores se intercambiarán.

### Jugadas a Balón Parado

Establece rutinas para los golpes francos indirectos y los corners y utilizalas en los partidos.

1. Presiona **OK** para seleccionar un Perfil de Usuario.
2. Presiona **OK** para seleccionar una Ubicación para la jugada a balón parado (aparecerá resaltada en el campo de la esquina superior izquierda).
3. Presiona **OK** para resaltar un espacio de Jugada Ensayada y presiona **OK** para establecer una rutina.



- Repite el paso 2 para programas otras rutinas para la jugada a balón parado resaltada.
- Nota: Hay cuatro jugadas ensayadas preseleccionadas durante el partido para cada posición. Puedes seleccionar tres de ellas. La posición 1 siempre está seleccionada por defecto (para corners, según posición y para lanzamientos de falta).

## Idioma

Presiona **• □** para seleccionar el idioma que prefieras.

## EA SPORTS™ Trax

Presiona **• I** para resaltar una pista del Jukebox y presiona **A** para eliminar la selección (presiona **A** una vez más para volver a seleccionarla). Las pistas sin marcar no se reproducirán.

## Guardar, Cargar y Eliminar

### Guardar

- Para guardar archivos, accede a la pantalla Guardar/Cargar (consulta al sección *Pantalla Guardar/Cargar* más abajo) o, si se trata de archivos de Carrera/Torneo/Fusion, selecciona la opción correspondiente dentro del modo en cuestión. Se te preguntará si quieres guardar archivos sobre otros existentes.

**Advertencia:** Los cambios realizados fuera de los modos de juego se aplican a todos los demás modos. Los cambios realizados dentro de un determinado modo de juego serán específicos de esa competición. Los cambios realizados en el Menú Pausa dejan de tener efecto una vez acaba la partida.

### Cargar

- Todos los Perfiles de Usuario que detecte el disco de memoria se cargarán de forma automática al encender el equipo, y se aplicarán las Opciones de Perfil de Usuario Activo en la partida.
- Para cargar los archivos guardados después de iniciar el juego, accede a la pantalla Guardar/Cargar (consulta la sección *Pantalla Guardar/Cargar* más abajo) o, si se trata de archivos de Carrera/Torneo/Fusion, selecciona la opción correspondiente en el modo en cuestión.

### Eliminar

- Los archivos guardados pueden eliminarse en la pantalla Guardar/Cargar (consulta la sección *Pantalla Guardar/Cargar* a continuación).

## Pantalla Guardar/Cargar

Para acceder a la pantalla Guardar/Cargar, bien selecciona GUARDAR/CARGAR en las pantallas Opciones, Más Opciones o Perfil de Usuario (tendrás que elegir entre GUARDAR o CARGAR), bien selecciona una de las opciones de Guardar y Cargar del juego.

Para guardar, cargar o eliminar un archivo en la pantalla Guardar/Cargar:

- Presiona **L / R** para seleccionar el tipo de archivo en el que deseas realizar alguna modificación (Todos los tipos/Perfil/Equipo/Carrera/Torneo/Equipo Fusion/Partido Fusion).
- Presiona **• I** para seleccionar el archivo y presiona **Q**.
- Si seleccionas GUARDAR UN ARCHIVO, puedes elegir entre RENOMBRAR ARCHIVO para cambiar el nombre del archivo y guardarlo, o GUARDAR ARCHIVO para guardar el archivo con el nombre actual (para eliminar un archivo, selecciona uno guardado que no esté cargado y selecciona ELIMINAR ARCHIVO).
- Si prefieres cargar un archivo, selecciona CARGAR ARCHIVO.

## Cámaras

Selecciona CÁMARAS en el Menú Pausa durante un partido para cambiar el ángulo de cámara.

- Presiona **L / R** para elegir entre los siguientes ángulos de cámara: TELE, ACCIÓN, LADO A LADO, BANDA y TRANSMISIÓN.
- Para cambiar la Altura y el Zoom, presiona **• I** para seleccionar una acción y presiona **• □** para modificarla.

## Repetición Instantánea

Selecciona REPETICIÓN INSTANTÁNEA en el Menú Pausa para ver los últimos segundos de acción en una amplia variedad de ángulos y velocidades.

Seleccionar Cámara	<b>Y</b>
Reproducir/Pausa	<b>A</b>
Rebobinar lento/rápido	<b>L / X</b>
Pasar adelante lento/rápido	<b>R / B</b>
Acercar/alejar zoom	<b>G / O</b>
Controlar Cámara Libre	<b>E</b>
Ocultar Panel	<b>I</b>
Abandonar Repetición Instantánea	<b>D</b>

## Partidos Multijugador

Hasta 4 jugadores pueden jugar a *FIFA Football 2004* en un sistema de videojuegos Xbox™.

- En las partidas Multijugador, cada jugador necesita un controlador.
- Para que jueguen entre 1 y 4 jugadores, los mandos deben estar conectados a los puertos de controlador.

Al iniciar un partido, hasta 4 jugadores pueden elegir el equipo con el que desean jugar. Cada jugador deberá presionar **• □** para elegir su equipo. Los iconos de mando deberán aparecer debajo del nombre del equipo.

**Advertencia:** También puedes seleccionar el equipo con el que deseas jugar presionando **Y** y seleccionando SELECCIONAR EQUIPOS del Menú Pausa.

# Aviso

ELECTRONIC ARTS SE RESERVA EL DERECHO DE HACER MEJORAS EN ESTE PRODUCTO CÓMO SE DESCRIBE EN ESTE MANUAL EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN AVISAR. ESTE MANUAL Y EL SOFTWARE DESCrito EN ÉL ESTÁN PROTEGIDOS POR COPYRIGHT. TODOS LOS DERECHOS ESTÁN RESERVADOS. NINGUNA PARTE DE ESTE MANUAL O DEL SOFTWARE DESCrito PUEDE SER COPIADA, REPRODUCIDA, TRADUCIDA O REDUCIDA A CUALQUIER MÉDIO ELECTRÓNICO O FORMA LEGIBLE POR MÁQUINA SIN CONSENTIMIENTO PREVIO POR ESCRITO DE ELECTRONIC ARTS LTD, CUSTOMER SERVICES, PO BOX 181, CHERSTSEY, KT16 0YL, INGLATERRA.

ELECTRONIC ARTS NO DA GARANTÍAS, CONDICIONES O DECLARACIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, CON RESPECTO A ESTE MANUAL, SU CALIDAD, COMERCIALIDAD O ADECUACIÓN PARA CUALQUIER PROPÓSITO PARTICULAR. ESTE MANUAL SE PROPORCIONA "TAL CUAL". ELECTRONIC ARTS DA CIERTAS GARANTÍAS LIMITADAS CON RESPECTO AL SOFTWARE Y LOS MEDIOS DE SOPORTE DEL SOFTWARE EN NINGÚN CASO ELECTRONIC ARTS SERÁ RESPONSABLE DE CUALESQUIERA DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS O CONSIGUIENTES.

ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PREJUZGAN LOS DERECHOS ESTATUTARIOS DE UN COMPRADOR EN CUALQUIER CASO EN QUE EL COMPRADOR SEA UN CLIENTE QUE ADQUIERE ARTÍCULOS SIEMPRE QUE NO SEA CON OBJETOS COMERCIALES.

## Garantía

### Garantía limitada

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador, que el soporte en donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 90 días a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura al dorso de este documento, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite.

Esta garantía se suma a sus derechos estatutarios y no afecta de ningún modo a los mismos.

Esta garantía no aplica a los programas de software en sí, los que se suministran "tal cual", ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.

### Información sobre Atención al cliente

Entra en Electronic Arts [www.espana.ea.com](http://www.espana.ea.com)

Puedes solicitar tu registro on line para recibir el boletín electrónico mensual con las últimas noticias y novedades.

Si tienes dudas o un juego no te funciona correctamente, puedes realizar una consulta a nuestro servicio técnico de las siguientes formas:

Llámanos al **902 234 111** y un miembro de nuestro equipo te atenderá personalmente. El servicio está disponible las 24 horas, ya que si llamas fuera del horario de atención telefónica, nuestro servicio automático te solucionará los problemas más frecuentes.

También puedes enviar-nos un correo electrónico a [tecnico@ea.com](mailto:tecnico@ea.com).

También puedes escribirnos a la siguiente dirección, incluyendo un número de teléfono para llamar durante el día:

**Electronic Arts. Servicio Atención al Usuario, Edificio Loira**  
**Calle Ribera del Loira 28. Planta Baja. 28042 Madrid**

## Créditos

### Coordinación de localización

Bettina Bachon  
 Sylvain Caburrosso  
 Andrew Kemp  
 Alessandro Paglia  
 Cláudia Serafim  
 Steohane Tachon  
 Antonio Yago

### Equipo de localización

Enrique Barrasa  
 Horst Baumann  
 Frederic Berard  
 Remi Berthel  
 Martin Bocking  
 Wiktor Cegla  
 Alberto Fernandez  
 Victor Romualdo Francisco  
 Stefano Gambaro  
 Antonio Garcia  
 Julien Girard-Butloz  
 David Gozalo  
 Ritu Gulati-Alvares  
 Alex Jang  
 Riyaz Janif  
 David Klewein  
 Marcel Khun  
 Jai Kristjan  
 Johan Louwerse  
 Matteo Milandri  
 Takeshi Miyazoe  
 Andreas Pajarinien  
 John Powers  
 João Roseta  
 David Suarez

### Integración EA Europa

Equipo de producción  
 Micaela Belluzzo  
 Equipo de programación  
 Luis Piñés  
 Víctor Cerezo  
 José María García  
 Andrés Giné  
 César Puerta  
 Juan Sierra  
 Equipo de pruebas  
 Ismael Durán  
 Eduardo Lage  
 Javier Martínez  
 Patrick O'Callaghan  
 Juan Pérez-Mimoccia  
 Ismael Rodríguez  
 Carlos Rodríguez  
 José Ramón Sagarna